TOP SECRET



▲ ADVARSEL!

DETTE BLAD KAN GØRE DIG UDØDELIG I ALLE DINE SPIL.
DU MISTER KAMPÅNDEN OG LYSTEN TIL AT SPILLE DEM, FORDI DET ER SÅ LET OG DER INGEN UDFORDRINGER ER.
TIL GENGÆLD FÅR DU SET ALLE LEVELS.

ET HELT BLAD KUN MED SNYDEPOKES OG UDØDELIGHEDS-TIPS!

Tillæg til SOFT

GRATIS Særtillæg til SOFT 2/88:

Endnu en gang: Din snydebibel is back!

**Tælle til tre, tælle til fire. Yesper, boys e gals, dit eget private TOP SECRET tillæg er uforligneligt tilbage for fjerde gang.
Dennegang er det for at bevise, at vi for alvor kan rulle med klatten, drible med dellen, ja kort sagt tvære joysticket ud i een stor gang softigt pixelmos af udbrændte snyderier, potente pokes og fantastiske snydetips.
Vi: Giver dig et solidt mix af landets bedste snydetips til landets bedste spil. Du: Sprætter op og bliver udødelig, får highscore, ser de allersidste levels! Kan det blive mere vildt? Nada.
Så prop sticket i port 2, tryk på den lille røde og fyr den af. TOP SECRET er hos dig igen. Din superhemmelige snydeavis.**

Rasmus Kirkegård Kristiansen

**TOP SECRET Arcade Action Aid er et gratis tillæg til SOFT 1/88.
Redaktionen påtager sig intet ansvar for satsfejl eller fejl sket under indtastningen. Samtlige pokes er for så vidt muligt gennemprøvede. Dog bedes det bemærket, at flere spil ofte er produceret i forskellige versioner og visse pokes/tips kun fungerer tilfredsstillende på en enkelt af versionerne.
TOP SECRET Arcade Action Aid. Redaktion: Rasmus Kirkegård Kristiansen, Torben Fløisdorff, Morten Strunge m.fl.**

Auto Duel

Når du starter, skal du tage til New York, hvor du kæmper i amatør-konkurrencen. Bliv ved med det resten af ugen og sov i Truck Stop indtil du har samlet så mange penge sammen, at du kan købe dig en ordentlig bil.
Når du køber bil, skal du putte så meget beskyttelse på foran og bagved som muligt. Du behøver ikke at beskytte dine sider så meget og bunden er heller ikke vigtig - du kan nemlig undgå miner ved at køre forsigtigt. Hav mellem 40 og 50 enheder armour foran og bagved, ca. 30 på siderne. De billigste og bedste begynder-våben er maskingeværet monteret foran og en olie jet monteret bagest. En flammekaster er også god, hvis du vil angribe en bil, der forfølger dig. Desværre ødelægger flammekasteren de ting, du ellers ville have kunnet stjæle fra vraget.
Hvis du i løbet af spillet får et bud-job, skal du aflevere lasten til tiden eller før, da du ellers ikke vil få betaling. Lyt til rygter, så har du mulighed for at skaffe store bud-jobs og blive mere kendt.

Greyfell

Skriv LOAD, og når der står READY (på Commodore 64), skal du skrive
POKE 1011,102: POKE 1012,254
RUN
Når computeren resetter, skriver du
POKE 816,167: POKE 817,2
LOAD "F2",1,1
Nu loader resten af spillet ind, og når computeren igen er klar, kan du skrive noget af det følgende:
POKE 41160,165 (uendelige liv)
POKE 40094,165 (uendelig energi)
POKE 41547,165: POKE 41551,181 (uendelige spells)
Husk altid at starte med:
SYS 33225

Spy vs. Spy III

På Commodore 64:

```
10 L=19968
20 FOR X=1 TO 9: T=0
30 FOR Y=1 TO 8
40 READ A: POKE L,A
50 L=L+1: T=A
60 NEXT
70 READ C: IF T=C THEN 90
80 PRINT "DATAFEJL I LINIE" X*10+130:
END
90 NEXT
100 GOSUB 1000
110 PRINT "SKRIV POKE 44,192: LOAD
120 PRINT "OG DEREFTER SYS 19968
FOR AT LOADE OG RUN'E"
130 END
140 DATA 169, 13, 141, 78, 8, 169, 78,
141, 797
150 DATA 79, 8, 76, 21, 8, 169, 26, 141,
528
160 DATA 32, 7, 169, 78, 141, 33, 7, 76,
543
170 DATA 0, 7, 162, 32, 189, 45, 78, 157,
670
180 DATA 0, 2, 202, 16, 247, 169, 2, 141,
779
190 DATA 49, 7, 76, 0, 16, 169, 206, 141,
664
200 DATA 39, 130, 169, 237, 141, 213,
129, 169, 1227
210 DATA 77, 141, 40, 130, 141, 214,
129, 76, 948
220 DATA 0, 100, 32, 77, 77, 43, 65, 76,
470
1000 PRINT "UENDELIG ENERGI TIL HVID
ELLER SORT (H/S)?
1010 GET A$: IF A$="" THEN 1010
1020 IF A$="S" THEN POKE 20024,76
1030 RETURN
```

Skriv RUN, POKE 44,192 og LOAD første del.

Tryk derefter Control (CTRL) og "2" ned samtidig, så cursoren kommer frem. Blinker den? Godt. Nu skriver du SYS 19968, resten loader og du har ubegrænset energi mod din kammerat.

Tai Pan

Gå først til restauranten, hvor du kan låne 300.000 dollars, som skal tilbagebetales inden et halvt år. Med pengene i hånden står du udenfor restauranten, men gå ind igen og lad være med at spise noget. Nu bliver du tilbudt at spille med i et underligt spil, hvor du satser 10.000 dollars på det grønne dyr - odds er 25 til 1.

Det er lige meget hvor tit, du taber, bliv ved med at satse 10.000 dollars, for når du vinder, får du 250.000! Du kan vinde op til flere gange og på den måde både betale dit lån tilbage og have penge tilovers.

Når du går rundt i byen, vil du se noget, der ligger på jorden. Saml det op, så kan du slå nogle sømænd i hovedet med det og på den måde "shanghai'e" dem til dit skib. Hvis du prøver det med nogle af de sorte mænd, går du i fængsel i 30 dage, så lad være med det - din besætning skal KUN bestå af rigtige sømænd, ikke de sortfarvede (de er en slags regeringsembedsmænd).

En anden måde at få besætning på, er at gå ind i kroen. Drik noget eller afslå, så vil du få tilbudt at købe folk. Prisen er 100 dollar pr. mand.

Lad være med at drikke for meget eller besøg de lette damer. Efter tre besøg vil din energi nemlig være så udtømt, at du ikke kan fuldføre spillet.

Hvis du ude på havet angriber et skib, må du ikke affyre din kanon (eller kanoner) efter skibet har stoppet. Så synker det nemlig.

Når skibet er stoppet, skal du skynde dig at trykke "space" (mellemrumstasten). Hvis du gør det hurtigt nok, når det andet skib ikke at komme ombord hos dig, og så kan du ved et tryk på fire selv borde deres skib istedet! Forudsat, altså, at du er sejlet tæt nok på.

Kaptajnen er helt til venstre på fjende-skibet og for at komme til ham, skal du gennem en slags labyrint på dækket. Skyd alle fjender, du kan.

Det bedste råd, hvis dit skib bliver angrebet, er at du stiller dig helt til højre i skærmen og skyder det bedste, du har lært. Det skulle gøre det af med en pæn sjat fjender.

Toad Force

Tast denne listning ind før du loader (på Commodore 64). Husk RUN og SYS'en bagefter.

```
10 L=49152
20 FOR X=1 TO 10
30 FOR Y=1 TO 8
40 READ A: POKE L,A
50 L=L+1: T=T+A
60 NEXT
70 READ C: IF T=C THEN 90
80 PRINT "DATA-FEJL I" X*10+90: END
90 NEXT
95 PRINT "SYS 49152 FOR AT LOADE OG RESET"
99 END
100 DATA 169, 0, 133, 147, 133, 144, 32, 208, 966
110 DATA 247, 32, 23, 248, 32, 44, 247, 169, 1042
120 DATA 159, 133, 193, 169, 18, 133, 194, 169, 1168
130 DATA 0, 133, 174, 169, 19, 133, 194, 169, 1042
140 DATA 74, 248, 162, 167, 189, 0, 18, 157, 1015
150 DATA 0, 2, 232, 208, 247, 169, 58, 141, 1057
160 DATA 237, 2, 169, 192, 141, 238, 2, 76, 1057
170 DATA 81, 3, 162, 9, 189, 72, 192, 157, 865
180 DATA 205, 1, 202, 16, 247, 76, 0, 224, 971
190 DATA 120, 169, 55, 133, 1, 76, 102, 254, 910
RUN
SYS 49152
```

Nu loader spillet, og når computeren resettes, kan du skrive en af de følgende pokes.

POKE 12216,173 (uendelig hydrogen)
POKE 11362,173 (uendelig oxygen)
POKE 11352,173 (uendelig plutonium)
POKE 36827,0 (uendelig styrkekraft)
POKE 12818,253: POKE 12833,2 (langsommere skildpadde)
Start spillet med
SYS 51179

Spiky Harold

Ingen fjender? Load og reset på Commodore 64:

POKE 30605,169
POKE 30606,15
POKE 30607,234
POKE 30608,234
POKE 30609,234
SYS 28672

Exolon

På Commodore 64 kan du gøre en masse med Hewsons Exalon. Men husk: Som med alle andre spil gælder det, at du ikke må gøre det hele på samme tid, så crasher 64'eren nemlig (hvilket betyder, at den går i coma og du må slukke, for at komme i kontakt med den igen).

Først og fremmest kan du få en mega-score med:
POKE 2104,(0-255): POKE 2106,(0-255)
Eller uendelige liv:
POKE 7427,234
POKE 7428,234
POKE 7429,234
Eller blot 255 liv:
POKE 2114,255
(tallet kan ændres, hvis du ønsker færre liv, men aldrig under 1).
Uendeligt antal kugler får du med
POKE 7651,234
POKE 7652,234
POKE 7653,234
Og uendelige håndgranater er
POKE 5650,234
POKE 5651,234
POKE 6552,234
For at beholde skelettet, skriver du
POKE 13083,1
og vil du sætte teleporterne ud af drift er kommandoen
POKE 12491,198
Et teleportsystem, der kun virker den ene vej, klarer du med
POKE 12410,234
POKE 12411,234
Dobbelt så hurtig hastighed på din Exolon er
POKE 5234,173
Start spillet efter hvert poke med
SYS 2061

Legend of Knuckerhole

På Commodore 64:
Tast ind før du loader.

```
10 L=52992
20 FOR X=1 TO 14: T=0
30 FOR Y=1 TO 8
40 READ A: POKE L,A
50 L=L+1: T=T+A
60 NEXT
70 READ C: IF T=C THEN 90
80 PRINT "DATA FEJL I" X*10+90: END
90 NEXT
95 PRINT "SYS 52992 FOR AT LOADE OG
RUN'E"
99 END
100 DATA 169, 0, 133, 147, 32, 208, 247,
32, 969
110 DATA 23, 248, 32, 44, 247, 169, 167,
133, 1063
120 DATA 193, 133, 174, 169, 18, 133,
194, 169, 1183
130 DATA 32, 133, 175, 32, 74, 248, 162,
208, 1064
140 DATA 189, 47, 19, 157, 47, 3, 202,
208, 872
150 DATA 247, 169, 62, 141, 189, 18,
169, 207, 1202
160 DATA 141, 190, 18, 169, 18, 141,
108, 20, 805
170 DATA 141, 117, 20, 76, 0, 20, 169,
75, 618
180 DATA 141, 27, 205, 169, 207, 141,
28, 205, 1123
190 DATA 76, 0, 204, 169, 0, 141, 166,
131, 887
200 DATA 141, 38, 48, 141, 245, 129,
141, 219, 1102
210 DATA 68, 169, 169, 141, 218, 6, 169,
234, 1236
220 DATA 141, 220, 68, 169, 165, 141,
166, 52, 1122
230 DATA 76, 16, 21, 65, 76, 43, 77, 77,
451
```

Street Surfer

På Commodore 64 starter du med at skrive

POKE 44,192: LOAD

Når spillets første del er færdigloadet, skriver du

```
POKE 44,8
140 SYS 65126
RUN
```

Nu loader resten af programmet og resetter. Når du ser reset-billedet, skriver du følgende for uendelig energi:

```
POKE 3868,230
POKE 3896,67
POKE 3870,169
```

ELLER følgende for at få fuld hastighed, når du kører på græs:

POKE 3885,0

ELLER følgende for ikke at kunne støde sammen med noget:

```
POKE 4120,69: POKE 4327,217
POKE 4054,99: POKE 4336,208
```

Start det hele med

SYS 3072

Panther

Start med at skrive

POKE 44,192: LOAD

for at loade Panther ind på Commodore 64. Når der står READY, skal du skrive

```
POKE 44,8
110 SYS 65126
RUN
```

Nu vil spillet loade færdigt, resettes, hvorpå du skriver

```
POKE 14127,169
SYS 4096
```

Mystery of the Nile

Koderne er som følger:
Level 1 = HD576172V
Level 2 = HE576171V
Level 3 = HF576170V

Og en snydelistning (C64) ser sådan ud:

```
10 FOR I=53064 TO 53088: READ A: PO-
KE I,A: C=C+A: NEXT: IF C=3062 THEN
SYS 53079
20 PRINT "DATA-FEJL"
30 DATA 169, 81, 133, 121, 169, 207,
133, 122, 96, 206, 210, 36, 76, 0, 3, 169,
207, 141, 18, 3, 198
40 DATA 157, 76, 86, 245
```

Ace II

Skriv DUSTY BUG ind som dit navn på highscore-listen, så bliver du udødelig i næste spil.

Stifflip & Co.

Skriv USE ORGAN. Nu vil computeren spørge dig om noget, hvor du skriver DEFACED (ingen mellemrum). Så er du i level 2.

Voidrunner

På Commodore 64:
Start med at skrive
POKE 44,192: LOAD
Når der står READY efter at have loadet, kan du skrive
POKE 44,8
POKE 12653,173
POKE 14495,31
RUN
Nu loader resten og du har bl.a. uendelige liv.

Deathwish III

Kør denne listning på C64 før du loader.

```
10 FOR I=512 TO 544
20 READ A
30 POKE I,A
40 C=C+A
50 NEXT
60 IF C=3301 THEN SYS 536
70 PRINT "DATA-FEJL"
80 DATA 169, 13, 141, 167, 5, 169, 2,
141, 168, 5, 76, 0, 4, 169, 173, 141, 94,
82, 206, 56, 87, 76, 0
90 DATA 198, 157, 32, 86, 245, 78, 199,
2, 96
```



Sanxion

Start dette program på 64'eren, start båndet med Sanxion og voila! Du får automatisk uendelige liv.

```
10 A=49152
15 FOR T=0 TO 92: READ Z
20 POKE A+T,Z: L=L+Z: NEXT T
30 IF L<>11511 THEN PRINT "FEJL I DA-
TA": END
40 S=679
45 FOR Y=0 TO 45: READ F
50 POKE S+Y,F: P=P+F: NEXT Y
55 IF P<>5581 THEN PRINT "DATA-FEJL":
END
65 PRINT CHR$(147)" START SANXION-
BAANDET OG TRYK EN TAST"
70 GET K$: IF K$="" THEN 70
75 SYS 49152
80 DATA 169, 1, 170, 168, 32, 186, 255
90 DATA 169, 0, 32, 189, 255
100 DATA 169, 1, 32, 213, 255
110 DATA 120, 160, 171, 169, 3, 89, 80,
3, 153
120 DATA 80, 3, 136, 208, 247
130 DATA 169, 76, 141, 162, 3, 169, 58,
141
135 DATA 163, 3, 169, 192, 141, 164, 3
140 DATA 169, 27, 141, 13, 220, 169, 0
145 DATA 162, 144, 76, 88, 3
150 DATA 169, 76, 133, 232, 169, 73,
133
155 DATA 233, 169, 192, 133, 234, 76,
121, 3
160 DATA 169, 76, 141, 191, 3, 169, 167,
141, 192, 3
165 DATA 169, 2, 141, 198, 3, 169, 96,
133, 232, 96
170 DATA 104, 104, 169, 169, 141, 191,
3, 169
175 DATA 16, 141, 192, 3, 169, 44, 141,
198, 3
180 DATA 169, 76, 133, 232, 169, 199,
133
185 DATA 233, 169, 2, 133, 234, 76, 153,
0
190 DATA 169, 234, 141, 62, 55, 141, 63,
55
195 DATA 141, 64, 55, 76, 112, 150
```

Chimera

På Commodore 64:

POKE 151,1
SYS 49152
lader dig hrøe dødsskriget.
POKE 151,2
SYS 49152
lader dig høre "Chimera".
Talen kan gøres hurtigere i adresse 41226. Langsomst er 32, hurtigst 192.
Lydstyrken ændrer du i adresse 253 med 0 som højst og 15 som lavest.
En ekko-effekt kan du lave med
FOR A=0 TO 15: POKE 253,T: POKE 151,1: SYS 49152: NEXT
Spillet startes med
SYS 2564

Hero of the Golden Talisman

For at stoppe sprite-kollisioner på 64'eren skal du skrive
SYS 63276: POKE 43,200: SYS 62828
Tryk play på båndoptageren, vent til det første af spillet er kørt ind, skriv derpå
POKE 32776,0: POKE 43,1: POKE 808,237: LOAD
Vent igen til båndet standser og skriv så
POKE 32776,0
FOR I=8472 TO 8476: POKE I,234: NEXT
SYS 8192

Gilligans Gold

Dette spil er udgivet i to versioner, dels den originale og dels på Softaid-opsamlingsbåndet.
I den første udgave skal du skrive
SYS 63276: SYS 62828
og loade spillet. Når der står ?LOAD ERROR, skriver du
SYS 2096: LOAD""
Når spillet er færdigloadet, trykker du SHIFT og CLR/HOME for at slette skærmen. Derefter skriver du
POKE 17993,0
SYS 25532
og kan spille med ubegrænset tid.
I Softaid-versionen loader du spillet, til der står READY første gang. Så skriver du
POKE 1010,76
POKE 1011,248
POKE 1012,252
RUN
Spillet loader nu igen, og når det er klart, skriver du
POKE 17993,0
SYS 25532
for at spille med ubegrænset tid.

Hyper Circuit

En tape-loader til Commodore 64:

```
10 FOR A=0 TO 34: READ C: POKE 52224+A,C: NEXT A
20 SYS 52227
30 DATA 76, 174, 2, 169, 1, 170, 168, 32
40 DATA 186, 255, 169, 0, 133, 183, 32, 213
50 DATA 255, 169, 76, 141, 209, 3, 169, 248
60 DATA 141, 210, 3, 169, 252, 141, 211, 3
70 DATA 76, 0, 204
RUN
```

Spillet loader og hvis du vil have ubegrænset antal liv, skriver du
POKE 28439,234
POKE 28440,234
POKE 28441,234
SYS 26654

Black Thunder

Udødeligheds-loader til C64? Here goes -

```
1 SYS 63276: PRINT CHR$(147)
10 POKE 783,1: POKE 830,34: POKE 832,48: SYS 62828: POKE 53265, PEEK(532659 AND 239
11 FOR I=0 TO 27: READ X: POKE 1280+I,X: NEXT
12 POKE 8941,0: POKE 8942,5: POKE 8945,76: POKE 8946,0: POKE 8947,5
13 POKE 8950,76: POKE 8951,0: POKE 8952,5: POKE 8953,76: POKE 8954,0: POKE8955,5
27 FOR K=679 TO 779: POKE K, PEEK (8192+K)
28 A=A+1: IF A=99 THEN 30
29 NEXT
30 POKE 778,PEEK (8192+99): POKE 779, PEEK(8129+100): STOP
100 DATA 169, 27, 141, 17, 208
112 DATA 169, 234, 141, 110, 102
115 DATA 141, 111, 102, 141, 112, 102
120 DATA 141, 113, 102, 141, 114, 102
130 DATA 141, 115, 102, 76, 0, 132
RUN
```

Load spillet ind.

Raise Titanic

Her er oversigten over, hvad du skal gøre i hvert rum i Titanic:

Boiler Room - Rør låsen med dirken.

Coal Bunker - Smid spanden nær ved kullene, rør kullene med skovlen og en spandfuld kul dukker frem.

Baggage Room - Send nøglernes halvdele til "Lab"-rummet for at blive repareret. Når de kommer tilbage, rør låsen med nøglen.

Ice Cream and Ice Machine - Smid kirsebærrene nær is-desserten.

Bacon Room - Smid håndklædet ved skinken.

First Class Lounge - Smid et Spar Es ved de andre kort.

Promenade - Put den højre sko ved den venstre.

Discharge Recess - Sæt den røgede laks sammen med stokken.

Boiler Room - Smid log-bøgerne og øksen på hullet.

Baggages Room - Smid spanden med kul ved Newcastle-kufferten.

Boilers - Smid perlerne ind i muslingen.

Furnace - Rør kulskakten for at flytte den.

Ash Room - Smid askebægret ved asken.

Electric Engine - Send batteriet til genopladning i "Lab"-rummet. Når det kommer tilbage, skal du røre låsen med det.

Milk and Butter Room - Placer oliekoppen og smørret ved siden af hinanden.

Cargo - Put "extra" og "milk" ind i thepotten.

Scullery - Placer theen og kødstykket ved siden af hinanden.

Barber - Hæld hårmidlet på parykken for at give parykken det blå bånd.

Veranda and Palm Court - Tag papiret, der er skrevet på.

Larder - Giv søsygepillen til de grønne tomater.

Dark Room - Skær parykken med maskinen for at få en skaldet paryk og et blåt bånd.

Hospital - Put lagnerne ved m
Infected Hospital - Medicin o
en rask skinke.
Refrigerated Cargo - Smid
ling ved griseflæsket.
Turbine Engine - Put ros
Mineral Room - Smid s
pen.
Fireman's Quarter - S
en.
Furnace - Rør kæde
Wheelhouse - Hold
og rør tenen (det
med).
Master at arms
pagnen. De vil
og noget am
Wine Cellar
du holder p
Switchboa
WC - toil
giver ru
3rd Cla
sende
blive
"joi
Wa
Fi
(

drassen.
skinke giver

den farvede ma-

en på vandkanden.
ruen ved korkprop-

nid vandet nær spa'-

n med saven.
drage-blodet og hjulet
er sådan en, man spinder

- Rør lederne med cham-
åbne og afsløre en revolver
munition.
- Rør den venstre knap mens
ortvinen for at åbne døren.
rd - Rør pladen med din niptang.
etrullen og den helbredte skinke
lepølse.
ss General Room - "Broken pipe"
s sammen med "Kit" til "Lab" for at
repareret og sættes så sammen med
nt kit".
aitress - Afgiv din bestilling.
rst Class Dining Room - Put appelsinsau-
cen ved anden.

Baths - Put sæbe og svampe nær badet.
Musicians Room - Læg stødtænderne ved klaveret og rør dem med fjerene, du støver af med.
Cargo - Læg den punkterede badebold sammen med "orange squash" udenfor ba-nerne.
Laundry - Fedtede overalls og beskidte håndklæder bliver rene.
Chief Engineer - Læg håndklædet og de re-ne overalls sammen med legetøjs-dampma-skinen.
Petty Officers WC - Fastgør kæden til WC'-et. Hiv ved at tage armen tilbage. Det skul-le give dig "brush and cleaner".
Mechanical Camel - Sæt "camel" sammen med "straw" for at få en pukkel.
Døre, du ikke skal åbne, er: WC, Cooks og Letters.
Pursers Office - Smid regningen ved reg-ningsbunken.
3rd Class Smoking Room - Læg piben og tobaksposen sammen.
Post Office - Gummistemplet smides ved stempelpuden.
Drying Room - Cigaretskoddet skal lægges i askebægret.
1st Class Smoking Room - Send visitkortet op til "Lab", kast det så ved spøgelset.
Post Office - Bring elefanternes træstam-me her hen.
Peak Tank - Hold papirerne og rør ved den elektriske ål.
Golf Course - Smid adressebogen sammen med golfkølle nummer ni i bunkeren med bolden.

Wizardry

På Commodore 64 loader du første del ind med LOAD. Derpå skriver du

POKE 1011,248: POKE 1012,252

og skriver RUN. Når skærmen "resetter", skriver du

POKE 2969,0
SYS 2816

Lad fire dele loade ind og skriv så

POKE 3216,255
POKE 50766,255
POKE 3264,234
POKE 3265,234
POKE 27214,234
POKE 50151,234
POKE 50152,23
POKE 50153,234
SYS 2970

Nu spiller du med mere energi og er beskyttet mod de fleste fjender.

Paradroid

For at undgå sprite-kollisioner på 64'eren, skal du skrive

SYS 63276

og køre spillet ind. Når der står FOUND "PARADROID" trykker du på Commodore-tasten og skriver senere

POKE 961,32
POKE 962,128
POKE 963,208
POKE 53376,169
POKE 53377,2
POKE 53378,141
POKE 53379,226
POKE 53380,111
POKE 53381,169
POKE 53382,138
POKE 53383,141
POKE 53384,225
POKE 53385,111
POKE 53386,96

Start spillet med

SYS 849

Action Biker

I Action Biker gælder det om at samle små blinkende prikker sammen. Men det er ikke helt ligetil - prikkerne er nemlig svære at finde.

Når de samler prikkerne, får du udrustning til din motorcykel (f.eks. en ny hjelm, nye handsker og ekstra våben).

Her er prikkerne placerede:

1 - Led ved søen
2 - Bag marken
3 - Bag søen
4 - Inde ved kranen
5 - Bag racerbanen
6 - Racerbanen
7 - Inde ved racerbanen
8 - Efter mål ved banen
9 - Bag marken
10 - Ved søen
11 - Bagved åen
12 - Inderste jernbane
13 - Racerbanen
14 - Kranen
15 - Racerbanen
16 - Tilfældigt (svinger fra spil til spil)
17 - Bag marken over den første bro
18 - Ved kranen
19 - Jernbanen ved søen
20 - Kranen

HUSK at prikkerne skal tages i nummerordenen.

255 liv kan du få på C64, hvis du loader spillet, reset'er det og skriver

POKE 19287,47
SYS 13312

Virker det ikke, kan du starte helt forfra med

POKE 43,255: LOAD

Når skærmen melder ?SYNTAX ERROR, skriver du

POKE 43,1
135 POKE 19287,47
RUN

Nu loader resten af spillet, og - hokus pokus - du har uendelige liv.

Skulle du, mod forventning, alligevel ikke have det på din version, prøver du istedet

POKE 15489,48

Cauldron II

Glasset gør dig udødelig overfor hænderne, skjoldet gør dig udødelig overfor skelettet, saksen er til at klippe heksens hår af med, kronen gør dig udødelig overfor heksens magi, øksen er til at åbne døre med og bogen er til at fuldføre spillet. Læg hårlokken ned i "noget", der står i kælderen...

På Commodore 64 kan du spole båndet tilbage og skrive

OPEN 1: POKE 783,1: POKE 830,34: POKE 832,50: SYS 62828

Herefter loades, og når det er sket, skal båndoptageren stoppes mens du skriver

FOR K=679 TO 767: POKE K, PEEK(K+8192): NEXT

SYS 686

starter spillet og du har uendelige liv.

Chiller

Load spillet, reset det og skriv

POKE 22957,173

SYS 50758

Nu har du ubegrænset energi på Commodore 64.

Virker det ikke, kan du prøve

POKE 22501,189

Elite

Hvis et pirat-rumskib skyder et missil imod dig, skal du skyde et af imod dem - så vil et af piratrumskibene ødelægge både dit og deres missil.

Pitstop II

Når du racer imod computeren, skal du presse dens bil ud i vejkanten - på den måde skal computeren skifte fire dæk og du skal kun skifte to.

Rocky Horror Show

Når freezer-temperaturen når omkring -10 grader, skal du gå til "freezer" og trykke på den lyse knap for at lukke for den.

Summer Games II

Load spillet ind. Vælg fægtning.

Hvis det står 0-0 mellem dig og modstanderen og du trykker på Commodore-tasten, bliver det straks "Sudden death 4-4". Trykker du på Commodore-tasten, når der står 1-0, vinder du automatisk, men går du det når der står 0-1, taber du.

Cylu

Kør spillet ind i din 64'er og reset. Skriv

POKE 39409,173

SYS 49152

Nu har du uanede mængder energi.

Ollies Follies

Ordet FRANK bringer dig til level 5, FANDA til level 9.

Fourth Protocol

Nogle korte tips til del et. Svarene på spørgsmålene er

1) FAULKNER
2) SWEDISH
3) NILSON
4) STENBERIJ
5) FINGERPRINT
6) GAZA STRIP
7) FALSE FLAG

For at komme til del to, er løsenet "ASPEN".

Starquake

Teleportkoderne i Starquake er

SIGMA, ASTRA, HYLIS, KAPPA, FEMUR, MALIS, METRE, XENON, COSIN, PLASM, POLAR, Z.A.P, MESON, CHASM.

Hvis du har Commodore 64 og vil ha' 100 liv, lader det sig gøre ved at loade spillet, resette og skriv

POKE 12348,254

Start spillet igen med

SYS 3088

Pirates Cove

På især VIC-20 er Pirates Cove en svær bid at klare. Men sørg for at få hammeren ud af grotten. Hent en fisk i lagunen og giv den til krokodillen.

For at komme fra piraterne til skatten skal du bygge båden med forskellige dele og værktøj.

Beach Head II

Hvis en håndgranat er ved at ramme fangen på skærm 2, skal du skyde på ham. Han vil selvfølgelig råbe "Don't shoot me", men stopper op og dør ikke - det gi'r gode point.

Crazy Comets

Et af de bedste spil, der findes! Sådan siger mange om denne klassiker, der kan gøres nemmere på flere måder.

På Commodore 64 skal du loade spillet, rese-t'e og skrive

```
POKE 37002,169
POKE 37003,0
POKE 37004,234
SYS 24881
```

Nu starter spillet igen, men med den forskel at hver gang, du mister tre liv, får du 255 nye.

Har du ikke en reset-knap på din Commodore 64, kan du skrive dette program:

```
10 PRINT CHR$(147)
20 FOR I=4096 TO 4125: READ A: POKE I,A:
NEXT
30 PRINT "TRYK EN TAST FOR AT LOADE
CRAZY COMETS"
40 GET A$: IF A$="" THEN 40
50 SYS 4096
60 DATA 169, 1, 170, 168, 32, 186
70 DATA 255, 169, 0, 133, 183, 32
80 DATA 213, 255, 169, 76, 141, 149
90 DATA 3, 169, 226, 141, 150, 3
100 DATA 169, 252, 141, 151, 3, 96
```

Skriv RUN og load Crazy Comets ind efter du har trykket en tilfældig tast. Når computeren er færdig, kan du skrive noget af det nedenstående.

SYS 24809: POKE 780,0: SYS 24743

lader dig høre musikken.

SYS 24809: POKE 24756,56: POKE 780,0: SYS 24743

giver dig musikken fra highscore-listen.

POKE 40362,234: POKE 40363,234: POKE 40364,234

er formlen for uendeligt liv.

Prøv også:

POKE 40285,76: POKE 40286,35: POKE 40287,153

Spillet startes med

SYS 24882

Monty on The Run

Når du kommer på highscore-listen skriver du

IWANTTOCHEAT

og henter den lille båd på skærm 2.

Never Ending Story

Sådan klarer du første del af eventyrspillet Never Ending Story:

NE, SW, E, TAKE AURYN, E, E, E, SW, TAKE FOOD, EAT FOOD, TAKE LEATHER, NE, TAKE ARTAX, W, W, W, N, N, N, S, S, S, S, SW, TAKE HORN, N, TAKE STONE, S, W, N, TAKE BRANCH, S, E, NE, N, W, SW, LIGHT BRANCH, NE, E, E, E, E, E, E, DOWN, LIGHT BUSHES, DOWN, SMASH BOX, TAKE CRYSTAL, UP, W, W, W, W, W, S, SW, W, SE, BLOW HORN, TAKE FALKOR, FLY S, FLY E, FLY S, E, GIVE CRYS-TAL, S, S, skriv WAIT indtil der står "The Spinxes eyes blink, S.

Ark Pandora

Tag CRUCIFIX og FINE NET. Gå til laden og brug nettet til at fange FERRET. Slip nettet, gå til fængslet og tag KEY. Find HIGH PRIEST og kast CRUCIFIX på ham. Tag hans ROBE og gå til fængslet. Tag tøjet på, så slipper vagten dig ind. Gå øverst op i fængslet og brug nøg-len til at lukke fangen ud.

Spindizzy

På Commodore 64 vil dette program loade spillet ind som normalt, men timeren i spillet tæller ikke nedad.

```
10 REM SPINDIZZY-SNYD
20 F=679
30 READ A
40 POKE F,A
50 F=F+1
60 IF A<>255 THEN 30
70 SYS 679
80 LOAD
100 DATA 120, 169, 52, 133, 1
110 DATA 162, 6, 189, 7, 8
120 DATA 157, 0, 223, 202, 16
130 DATA 247, 169, 55, 133, 1
140 DATA 88,96, 255
RUN
```

Willow Pattern

På Commodore 64 loades spillet, resettes og du skriver

```
POKE 3121,32
POKE 2394,(antal liv)
SYS 2304
```

The Last V8

Inden du kører spillet ind på 64'eren, skriver du
POKE 43,200: LOAD
Tryk play og lad programmet køre indtil der står ?SYNTAX ERROR på skærmen. Nu skriver du
POKE 43,1: POKE 2152,248: POKE 2153,252: RUN
Når computeren er klar igen, kan du skriver noget af dette:
POKE 7149,173
for uendelig tid
POKE 7326,173
giver dig uendelig benzin
POKE 7858,173
SYS 3328
starter spillet.

Tapper

Inden du loader programmet ind i Commodoren, skriver du dette:

```
10 FOR A=300 TO 313: READ B: POKE A,B:
NEXT
20 DATA 169, 165, 141, 27, 79
30 DATA 169, 0, 141, 51, 128
40 DATA 32, 132, 255, 96
RUN
LOAD
```

Når programmet er kørt ind og der står READY, skriver du
POKE 1011,44
POKE 1012,1
POKE 306,10
Det sidste 10-tal betyder, at du starter på level 10. Dette tal kan ændres mellem 1 og 15.
Skriv
RUN
og resten af spillet loader ind. Du har nu uendeligt liv.

Kong

Inden du loader på 64'eren, skriver du
POKE 43,255: LOAD
Når der står ?SYNTAX ERROR på skærmen, skriver du
POKE 12176,(antal liv 0-255)
Spillet startes med
SYS 12128

Mugsy's Revenge

Giv aldrig mere end 1000 til politiets velgørenhedsfond. Giv kun 1000 til smuglingen. Forsøg at samle 1000 tønder og sælg dem per lastbilslast.
Betal Murphy 15.000 for at dræbe Capo Rockefeller.

Arc of Yesod

Skriv først dette program på din Commodore 64:

```
10 FOR X=679 TO 692
20 READ A: POKE X,A: NEXT
30 DATA 169, 251, 141, 126, 206
40 DATA 169, 252, 141, 127, 206
50 DATA 32, 0, 206, 96
RUN
LOAD
```

Når der står READY igen, skriver du
POKE 1007,167: POKE 1008,2
RUN
Nu loader resten af spillet, og tilsidst skal du skrive
POKE 33969,234
POKE 33970,234
SYS 2053

BMX Racers

På Commodore 64:
POKE 11617,138
POKE 11618,2
SYS 11770

Whirlynurd

Load første del af spillet ind i din C64. Når der står READY, skriver du
POKE 1011,248
POKE 1012,252
RUN
Resten af spillet loades og du skriver derpå
POKE 17201,(antal liv)
Hvis du hellere vil have uendeligt antal liv, skriver du
POKE 21063,234
POKE 21064,234
POKE 21065,234
Start spillet med
SYS 16384

Game Over
Spectrum-koden er 18024.

Navy Moves
Amstrad-koden er 15372.

Army Moves
Jeep-sektionen i Army Moves er svær, men det er der en løsning for: Hver gang, du har hoppet over et hul, skal du straks køre så meget til højre, du overhovedet kan. Altimens skal du skyde som en gal, først fire et, så fire to, osv.
I helikopter-missionerne, skal du holde helikopteren omkring på midten af skærmen. Smid bomber hele tiden og ødelæg flyene før de rør missilerne.

Red L.E.D.
For at få succes i Red L.E.D. er det vigtigt, at du kender de tre droiders egenskaber:
1 - "FANG" holder sig til bakker og skrænter, hvilket lige er sagen for den midterste hexagon (den røde) og for den øverste højre og nederste venstre grønne hexagon. Tag ikke FANG ud på syre-søer (acid-lakes), ikke engang når de er af is.
2 - "HOVER" svæver over overfladen og er derfor immum over for syren (det rør ham jo ikke). Han er sværere at styre end de to andre, men er mere sikker, når du ved hvor is-kontakterne er. God til såvel nederste højre og øverste venstre grønne hexagon som en hel del andre. En meget handy droid.
3 - "BALL" kan køre overalt, hvis ikke han bliver dræbt af syre (acid). Han er også mere hårdfør end de to andre, og er et godt valg for de fleste "tørre" landskaber. Finder du is-kontakterne, er han også rimelig sikker, hvor der er syre.

Sega Master System
- er egentlig slet ikke noget spil, det er en spillemaskine.
Når du køber den, får du Hang-On med, men også et lille ekstra spil, der ligger skjult inde i selve maskinen.
Hvordan du finder det?
OK, tænd for maskinen og sørg for, du hverken har Sega-card eller cartridge i. Altså no games. Nu kommer der en tekst på skærmen om, at du skal putte et spil i, men lad være med det. Teksten slutter med "Enjoy".
Tryk opad samtidig med, at du holder de to fireknapper i bund. Hold dem nede et lille stykke tid og voila! Det skjulte ekstraspil kommer automatisk frem.

Super Mario Bros.
På verden 4-2, kan du nikke nogle af murstenene med dit hoved, så kommer der en bønnestage frem i Nintendo-versionen. Den skal du klatre op ad for at komme til verden 6, 7 eller 8. Du kan også finde bønnestager på verdenerne 2-1, 3-1, 4-1 og 6-1. På slutningen af 8-4 møder du prinsessen.

Oink
På Commodore 64:
Load, reset og skriv
POKE 31991,227
POKE 39923,227
POKE 47774,0
SYS 16384

Quartet
På Commodore 64 (uendelig energi):
```
3 FOR I=512 TO 562: READ A: POKE I,A:
C=C+A: NEXT: IF C=5563 THEN SYS 520
4 PRINT "DATA FEJL"
5 DATA 169, 96, 141, 176, 136, 76, 0, 1,
169, 40, 141, 40, 3, 169, 2, 141, 41, 3,
198, 157, 169, 0
6 DATA 162, 1, 168, 32, 186, 255, 32,
189, 255, 32, 213, 255, 14, 217, 2, 76,
81, 169, 49, 141
7 DATA 159, 2, 169, 234, 141, 160, 2, 96
```

Jouste

Inden du loader på Commodore 64, skriver du

POKE 44,192: LOAD

efterfulgt af

LOAD

Når der står READY på skærmen, skriver du

POKE 21357,176

POKE 21358,49

for uendelige liv eller

POKE 27519,173

for at slippe for den store "struds".

Du taber aldrig en kamp, hvis du istedet skriver

POKE 28080,96

Hver af de tre ovenstående muligheder startes med

SYS 2560

Master of Magic

Start med at skrive

POKE 43,200: LOAD

Nu vil spillet starte med at loade (Commodore 64). Når der står READY på skærmen, skriver du

POKE 43,1

og taster nedenstående listning ind efterfulgt af et RUN.

```
86 POKE 10171,234: POKE 10172,234: POKE 10173,234: POKE 10096,32: POKE 10097,158
87 POKE 10098,207: POKE 10215,32: POKE 10216,158: POKE 10217,207: POKE 53150,141
88 POKE 53151,32: POKE 53152,208: POKE 53153,141: POKE 53154,33: POKE 53155,208
89 POKE 53156,96: POKE 9849,145: POKE 10095,14
```

Evil Dead

På Commodore 64:

```
10 L=49152
20 FOR X=1 TO 6: T=0
30 FOR Y=1 TO 8
40 READ A: POKE L,A
50 L=L+1: T=T+A
60 NEXT
70 READ C: IF T=C THEN 90
80 PRINT "FEJL I DATA" (X * 10) + 90: END
90 NEXT
95 PRINT "SYS 49152 FOR AT LOADE OG STARTE"
99 END
100 DATA 162, 32, 189, 14, 192, 157, 128, 8, 882
110 DATA 202, 16, 247, 76, 128, 8, 169, 1, 847
120 DATA 170, 168, 32, 186, 255, 169, 0, 32, 1012
130 DATA 189, 255, 32, 213, 255, 169, 96, 141, 1350
140 DATA 71, 3, 32, 52, 3, 169, 0, 141, 471
150 DATA 142, 153, 76, 208, 9, 32, 65, 76, 761
```

Hercules

Load, reset og tast nedenstående ind for at få uendelige liv på Commodore 64:

POKE 6257,32

POKE 6258,0

POKE 6259,192

POKE 49152,169: POKE 49153,3

POKE 49154, 133: POKE 49155,30

POKE 49156,96

Vil du give Hercules mulighed for at gå gennem aliens, er det

POKE 3905,169: POKE 3906,0

POKE 3907,234

Start det hele igen hver gang med

SYS 2304